

## El hotel Overlook:

---

Un referente ostensible en el cine a través de un análisis técnico-espacial

## The Overlook Hotel:

---

An ostensible reference in the cinema through a technical-spatial analysis

**Sánchez Hurtado, Juan Francisco**

Universidad Politécnica de Madrid. DCTA - Departamento de Construcción y Tecnología Arquitectónicas. Escuela Técnica Superior de Arquitectura (ETSAM). Madrid, España, [jusahma@gmail.com](mailto:jusahma@gmail.com)

### Resumen

La arquitectura en el cine es un factor añadido que influye en la fidelidad de las películas. En este artículo se profundiza en el estudio sobre si esta realidad se maximiza debido al conocimiento íntegro y al buen uso de la disciplina arquitectónica (ejercidos por la figura del cineasta), a través de referencias y referentes arquitectónicos e incluso con el empleo de recursos espaciales y tecnológicos. El presente ensayo resulta del análisis arquitectónico de un estudio de caso muy elocuente: los decorados recreados del hotel Overlook, del director Stanley Kubrick, posiblemente unos de los escenarios más verosímiles de toda la historia del cine de terror y misterio. Se concluye con una reflexión que demuestra de qué manera su arquitectura contribuye a inducir pavor en el espectador. Como resultado, la citada aportación permitirá aseverar que la posibilidad de un análisis compartido entre la arquitectura y el cine como disciplinas visuales, será factible debido, esencialmente, a la condición colaborativa proyectual que ambas profesiones comparten. Supone así un importante aspecto que evidencia las posibilidades profesionales comunes entre el primer y el séptimo arte para los arquitectos.

**Palabras clave:** arquitectura, cine, espacio, técnica, verosimilitud.

### Abstract

Architecture in the cinema is an added factor that influences the credibility of the movies. This article delves into the study of whether this reality is maximized due to the full knowledge and good use of the architectural discipline (exercised by the figure of the filmmaker), through well-known references and architectural icons, and even with the use of spatial and technological resources. The present essay results from the architectural analysis of a very eloquent case study: the recreated sets of the Overlook hotel, possibly one of the most credible scenarios in the history of horror and mystery films. It concludes with a reflection that demonstrates how its architecture helps to induce fear in the viewer. As a result, the aforementioned contribution will make it possible to assert that the possibility of a shared analysis between architecture and cinema as visual disciplines will be feasible, essentially due to the collaborative projectual condition that both professions share. This is an important aspect that demonstrates the common professional possibilities between the first and seventh art for architects.

**Keywords:** architecture, cinema, space, technique, credibility.

El artículo tiene como objetivo el estudio de los escenarios del hotel Overlook, referencia esencial de la obra cinematográfica *El resplandor* (*The shining*) del director Stanley Kubrick, basada en la novela del escritor Stephen King, publicada en 1977.

En él se analizan tanto la evidencia arquitectónica, como la influencia reseñada de algunos arquitectos, filósofos y cineastas, apreciables ambas en la personalidad del director y en su arquitectura recreada en los decorados del hotel. Todos esos aspectos contribuyen a dar valor a los diversos parámetros expresados a través de la obra del cineasta: la escenografía y el criterio arquitectónico, así como el empleo de recursos espaciales y tecnológicos utilizados por el realizador y manifiestos en su obra: espacialidad, materialidad, luz y tecnología. Dichas variables son consideradas tras un examen sistemático de las cualidades esenciales con las que maneja sus espacios, y están basadas en los principios del diseño arquitectónico.

Ambas consideraciones serán los vehículos que nos conduzcan a encontrar las claves o técnicas empleadas por Kubrick para generar en el espectador sensaciones de terror y angustia, que sólo puede ser el resultado del conocimiento íntegro del edificio protagonista como de su entorno, un *modus operandi* muy arquitectónico.

Sin duda, una forma sugestiva de relacionar ambas artes, cine y arquitectura a través de un caso ostensible tan importante en la historia del cine como de un director notoriamente visionario. Una aportación de visiones y enseñanzas conjuntas además del buen manejo de la arquitectura dentro del cine. Razonamiento importante que abre caminos en el cine como campo de trabajo y experiencia para los arquitectos. Un objetivo que en la práctica sea útil para los profesionales del cine y la arquitectura, que en la actualidad han de hacer frente a estas interconexiones, así como al contacto entre ambas disciplinas.

La información obtenida sobre la obra del director es bastante notoria sobre todo desde su muerte hace ya una veintena de años, que supuso el inicio de una minuciosa revisión de sus trabajos. Sin embargo, se trata de estudios orientados al campo del cine mayoritariamente<sup>1</sup>. Lo escaso que puede encontrarse sobre arquitectura son algunas conclusiones breves de sus películas, divulgado en espacios poco académicos o revistas no científicas en medios digitales, o bien en algunos textos de autores que escriben sobre varias de las entrevistas cedidas por su director de arte Les Tomkins, o el propio director.

Como punto de partida además de su filmografía y la novela de referencia, nos ceñimos a una serie de libros y textos publicados sobre Stanley Kubrick tratados desde un punto de vista más general. De igual modo, de otros libros en los que se presentan las conexiones

<sup>1</sup> Aguilera, Christian, (Stanley Kubrick: una odisea creativa 1999, Editorial dirigido por). Campillo, José Manuel (Kubrick y la Filosofía 2012, Createspace Independent Pub). Esteve, Rimbau (Stanley Kubrick: Signo E Imagen - Signo E Imagen Cineastas 2004, Editorial Cátedra). Gene D. Phillips (Stanley Kubrick: Interviews: Conversations with Filmmakers 2010, University Press of Mississippi). Herr, Michael (Kubrick; Crónicas 2001, Editorial Anagrama S.A). Jerold J. Abrams (La filosofía de Stanley Kubrick 2012, Biblioteca Buridán). Jerold J. Abrams (The Philosophy of Stanley Kubrick: The Philosophy of Popular Culture 2013, The University Press of Kentucky). Polo, Juan Carlos (Stanley Kubrick. La perfección obsesiva: directores de cine 2016, Ediciones JC).

estético-psicológicas que nos ayudan a entender mejor el porqué de los decorados. Todos ellos se recogen en la bibliografía de este ensayo.

Estrenada en 1980, *El resplandor* es una obra misteriosa y trufada de terror en la que Kubrick invirtió cuatro años y alrededor de veinte millones de dólares (*Box Office Mojo*, junio 2019). En ella se manifiestan muchos de los elementos del cine terrorífico alejado siempre de esa arquitectura excepcional, de decorados irreales, donde los personajes se mueven en escenografías oníricas que generan terror e inquietud, en los que prevalece la oscuridad y la ruina.

La obra del director, por tanto, maneja un subgénero bastante cercano a una arquitectura cotidiana, “queríamos que pareciera un hotel verdadero” (Ciment, Michel. 2000. Kubrick: p186). Una atmósfera donde el espacio se muestra dinámico y se crea un suspense recorriendo la arquitectura a través del personaje, en el que se introduce lo paranormal entremezclado con lo normal o familiar. Se trata de un drama psicológico, basado en la psicología de los actores más que en el desarrollo de la acción de una trama convencional, muchas veces tratado desde el realismo, que suele alejarse de la violencia como del horror visual para centrarse más en el terror a lo desconocido, ya que muchas veces la fuerza maligna de estas películas no suele ser visible, sino que está insinuada. Una acción que se desarrolla en un espacio definido: el hotel Overlook.

Un filme que no sería el mismo de no ser por este hotel donde si se hubiese mostrado como un hotel antiguo, gris y oscuro, la singularidad de la película se habría perdido, evitando así, la trampa del hotel embrujado razonado en una arquitectura que consigue reforzar la historia y que se sabe utilizar, provocando un vínculo psicológico que se genera entre las imágenes proyectadas y el espectador.

## 1. CARACTERÍSTICAS FÍLMICAS DEL HOTEL

Durante años hemos quedado fascinados con escenarios históricos grandiosos producidos en Hollywood, en los que en reconocidas superproducciones no se escatimaban gastos a la hora de construir los escenarios más espectaculares. “Esto supuso que los lugares imaginarios, (...) se convirtieran en arquitectura” (Ramírez, Juan Antonio. 2009. Los espacios de la ficción: p15), erigiéndose los edificios en claros protagonistas plenos de personalidad.

Desde los comienzos, la industria cinematográfica ha ido evolucionando, trasladándonos a otros mundos más experimentados. Todo esto se ha conseguido gracias a los avances tecnológicos de que quienes se mueven en esta industria y buscan ofrecerlos a un espectador cada día más exigente. Para Kubrick, estos avances técnicos han sido la base de su distinción, visibles en el propio edificio.

El hotel Overlook, el hotel protagonista, es un ejemplo de algunos de los decorados más reseñables de la historia del cine que quedaron immortalizados en películas tan influyentes

como *La semilla del diablo* (Roman Polanski 1968) o *El año pasado en Marienbad* (Alain Resnais 1961), donde el mismísimo hotel funciona como escenario terrorífico que arroja la psicología de los personajes. Situaciones donde existe un diálogo entre arquitectura y cine en atmósferas perturbadoras tan característico en cineastas como Alfred Hitchcock, Paul Wegener, Fritz Lang, Wes Anderson, George Lucas o el mismísimo David Lynch, último testigo de Stanley Kubrick, muy en especial en escenarios inquietantes. Arquitectos del cine que construyen unos edificios cuyas historias envuelven al espectador y lo llevan a un mundo diferente. Cada uno con su propio estilo, lenguaje y estética piensan, diseñan y construyen lugares e historias que nos acogen durante todo momento.

En nuestro caso un escenario hotelero como aparentemente tranquilo, que se presenta como un espacio encerrado en múltiples enigmas, en el que la importancia de su arquitectura puede adquirir un valor significativo para comprender a través de él, el sentido que adquieren determinadas imágenes para que el espectador reaccione de una manera determinada. Trata de un edificio atrapado en la nieve, aislado en la alta montaña, de muy difícil acceso en época invernal. Un hotel de montaña con aspecto típico y tradicional de la zona, con tanta frialdad como aparentemente cotidiano.

La importancia de establecer un estado de ánimo ominoso durante el primer viaje del protagonista hasta el hotel: el vasto aislamiento de las altas montañas con caminos angostos y serpenteantes, casi hipnóticos, que se volverían intransitables después de una fuerte nevada, nos hacen presagiar los acontecimientos posteriores. Surge entonces el hotel Overlook, aislado de la civilización, empequeñecido por la naturaleza que exhibe todo su esplendor.

## 2. EL HOTEL REAL VS DECORADO U HOTEL RECREADO

Más allá de sus propias particularidades, el cine y la arquitectura han establecido una particular conexión, convirtiendo esta última disciplina en auténtica protagonista de películas, hasta el punto de que ya es imposible saber dónde termina el objeto real y dónde comienza la imagen del propio objeto. Por ello, es importante establecer una serie de factores que contribuyan a entender esos límites reales que se basan en el estudio minucioso del edificio: en nuestro caso, el hotel.

En busca de un hotel que atesorara el mayor realismo posible sin pensar en un decorado expresionista y aterrador, el equipo de Stanley Kubrick encabezado por “Roy Walker recorrió toda América fotografiando diferentes hoteles” (Ciment, Michel. 2000. Kubrick: p186), que pusieran en marcha su imaginación. Quieren inspirarse en la realidad para reconstruir las diferentes partes del hotel, pero siempre con elementos de referencia, procurando ser fiel a las localizaciones reales que sus decorados pretenden recrear. Conseguir una representación lo más creíble posible de los diferentes espacios gracias a la interpretación de la información obtenida, fotografías, bocetos y maquetas de apoyo

elaboradas para cada escena que conforman los seis decorados del hotel Overlook<sup>2</sup>, y que generan una continuidad que contribuye a que el espectador perciba un espacio único real.

En los espacios exteriores se consiguió reproducir de manera brillante la fachada principal del ficticio Overlook que se corresponde en realidad con la del complejo turístico Timberline Lodge en el monte Hood en Oregón (1938), diseñado por el arquitecto Gilbert Stanley Underwood<sup>3</sup>.



Fig. 1-2. Fachada sur del hotel Overlook durante su construcción en los estudios Pinewood y Elstree. Inspirada en el hotel Timberline Lodge. Fuente: los archivos personales de Stanley Kubrick p. 648. Editorial Taschen. Fotograma de la película *El resplandor* (1980).

Donde se distinguen unos interiores con unas reproducciones tan parecidas que se aprecian con claridad, repitiéndose en toda la película. El salón del Colorado (set 1) y la recepción (set 2), están inspirados y copiados del mismo hotel Ahwahnee, “las diferentes partes del hotel proceden de diferentes hoteles de los Estados Unidos” (Ciment, Michel. 2000. Kubrick: p186), edificio diseñado también por el arquitecto G.S. Underwood en el parque nacional Yosemite en California (1927), un referente para el director, ya que, es un gran incondicional de los últimos avances en todas las artes, y es por ello, que toma estas referencias de arquitectos y de arquitectura del siglo XX, motivado por esa inquietud hacia las últimas tendencias, una arquitectura punta en esos momentos, donde consigue una imitación prácticamente perfecta y perturbadora.

<sup>2</sup> El salón del Colorado, la recepción, el salón de baile, la cocina, el ala Oeste (habitaciones) y las zonas exteriores. Unos decorados contruidos en los estudios Pinewood y Elstree en Inglaterra.

<sup>3</sup> Nacido en Oneida (1890) - Nueva York (1960). Arquitecto estadounidense conocido por sus posadas en el Parque Nacional, donde sus edificios se consideran ejemplos excepcionales del estilo rústico de la arquitectura distinguido por la sensibilidad a los materiales en entornos naturales y que figuran en el Registro Nacional de Lugares Históricos.



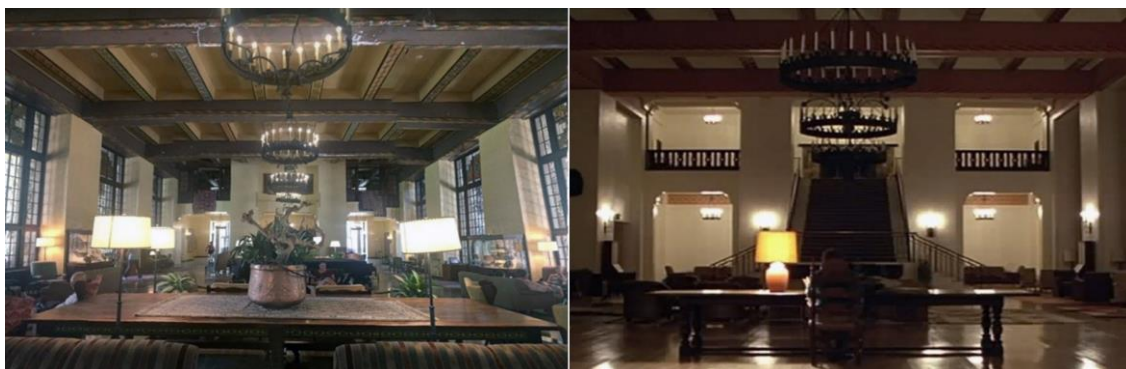
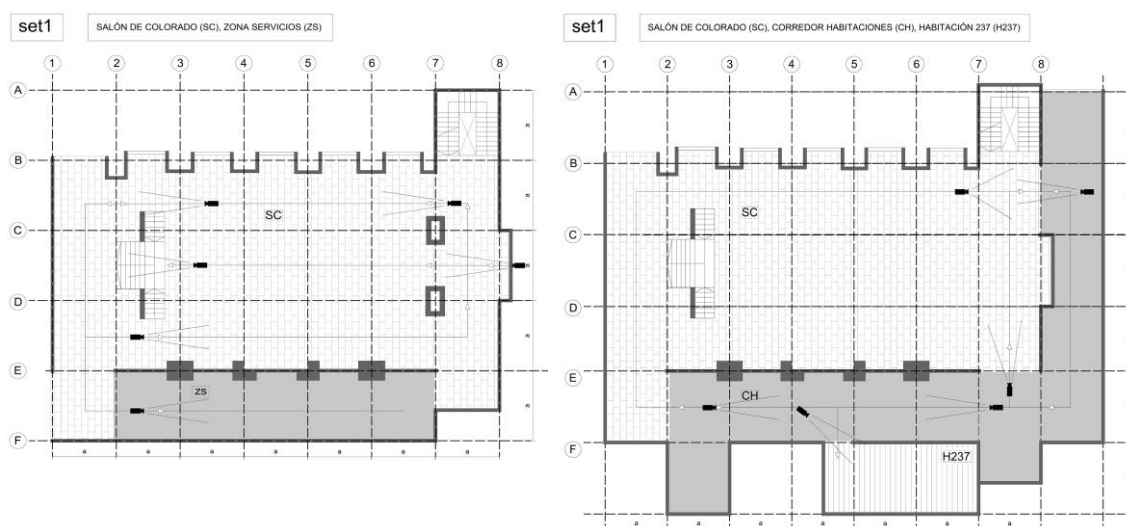


Fig. 3. El salón del hotel Ahwahnee en California (1927). Fotograma de la película *El resplandor* (1980).



Figs. 4-5. Esquemas gráficos (espacialidad, geometría y movimientos de cámaras) del salón del Colorado en el hotel Overlook, set 1 (decorado) de la película *El resplandor* (1980). Fuente: dibujos realizados por el autor del artículo.

Se trata de decorados principales del hotel de grandes tamaños y amplitud de espacios, que proporcionan una gran escala para sugerir la incertidumbre y ese vacío inquietante, horror vacui o miedo al vacío. Son tamaños idóneos para el misterio, envueltos en silencio, ausentes de vida. Espacios que empuñan a los personajes, así como las catedrales y los castillos hacen casi invisibles a sus visitantes. Donde el propio mobiliario, los personajes y ciertos elementos del atrezzo han permitido, no obstante, comprender la magnitud de los espacios.

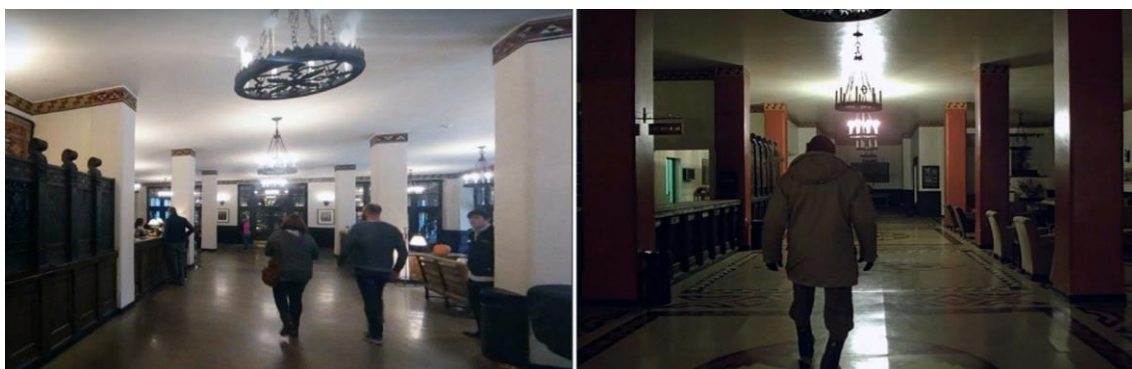


Fig. 6. La recepción del hotel Ahwahnee en California (1927).

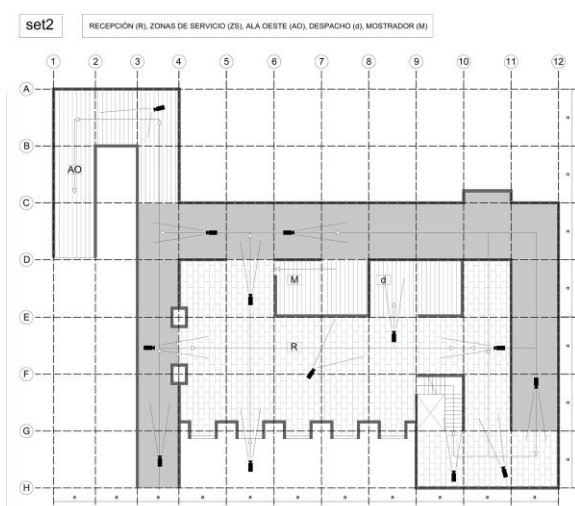


Fig. 7. Esquema gráfico (espacialidad, geometría y movimientos de cámaras) de la recepción en el hotel Overlook, set 2 (decorado) de la película *El resplandor* (1980). Fuente: dibujo realizado por el autor del artículo.

El salón de baile, *Gold Ballroom* (set 3), sala diseñada por el director y que no hace referencia al mismo hotel, pero que sin embargo tras analizar en profundidad varios de los hoteles referentes, se aprecia que en el hotel Bitmore en Arizona, del que hace reseña el propio Kubrick, “los servicios rojos donde Jack encuentra a Grady, por ejemplo, están inspirados en los servicios creados por Frank Lloyd Wright para un hotel en Arizona” (Ciment, Michel. 2000. Kubrick: p186), diseñado en 1929 por el arquitecto Albert Chase McArthur, influyente en el siglo XX. Donde existe también una sala llamada *Crystal Ballroom*, diseñada en forma de bola de cristal, como indica su nombre que, si bien no responde arquitectónicamente con la sala planteada por el director, existen detalles que sugieren semejanzas entre ellas o en ciertos elementos constructivos como la forma de los techos que sugieren su parecido. Una decoración semejante al de una bola dorada o un sol ardiente.



Fig. 8. El salón de baile del hotel Arizona Biltmore (1929)

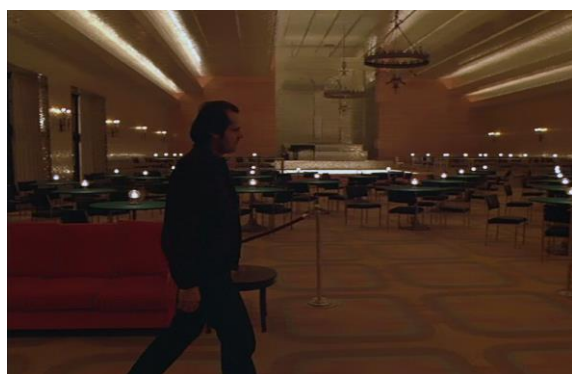
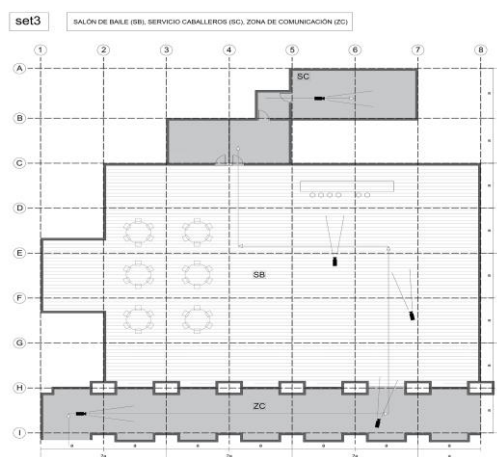


Fig. 9. *El resplandor* (1980): los decorados del salón de baile del hotel. Fuente: fotograma de la película distribuida por Warner Bros.

Fig. 10. Esquema gráfico (espacialidad, geometría y movimientos de cámaras) del salón de baile en el hotel Overlook, set 3 (decorado) de la película *El resplandor* (1980). Fuente: diseño realizado por el autor del artículo.



El ala Oeste de habitaciones (set 4), que aluden por su diseño a una época precedente a la que el director intenta referirse, sugiriendo referencias con el antepasado. Fieles reflejos también del hotel Ahwahnee, pero que sin embargo se evidencia visualmente que alojan habitaciones que ocultan el interior y que no coinciden con ninguna habitación del hotel actual. Siempre con un contraste de espacios alejados de la arquitectura moderna del resto del hotel, enlazados misteriosamente con la habitación donde duermen Jack y Wendy, envuelta en un ambiente hostil, encerrada en un mundo interior, donde tan solo la ventana del cuarto de baño muestra muy levemente el exterior, consiguiendo una ínfima comunicación entre ambos mundos.



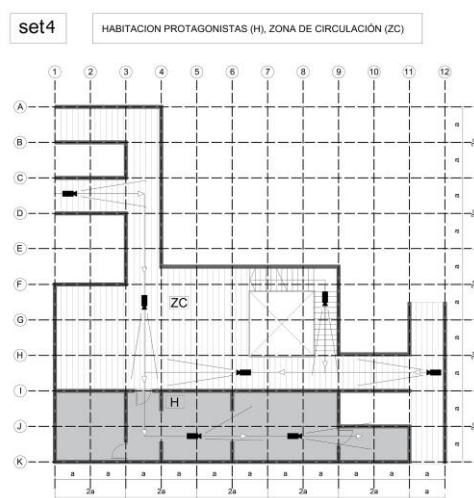


Fig. 11. *El resplandor* (1980): los decorados de la habitación de Jack y Wendy en el ala Oeste del hotel. Fuente: fotograma de la película distribuida por Warner Bros.

Fig. 12. Esquema gráfico (espacialidad, geometría y movimientos de cámaras) del ala Oeste en el hotel Overlook, set 4 (decorado) de la película *El resplandor* (1980). Fuente: diseño realizado por el autor del artículo.

Por último, las cocinas frías (set 5), oscuras y personales copian también a las gigantescas que existen en el mismo hotel, recreaciones en las que nunca se redujo el tamaño del proyecto original, con medidas desproporcionadas y amplias. Dentro también de un mundo encerrado, asfixiante, sin comunicación ni visibilidad con el exterior, simplemente claustrofóbico y de fobia espacial.

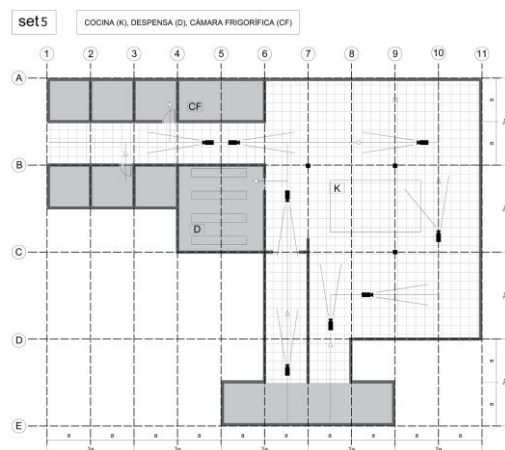


Fig. 13. *El resplandor* (1980): los decorados de la cocina del hotel. Fuente: fotograma de la película distribuida por Warner Bros.

Fig. 14., Esquema gráfico (espacialidad, geometría y movimientos de cámaras) de la cocina en el hotel Overlook, set 5 (decorado) de la película *El resplandor* (1980). Fuente: diseño realizado por el autor del artículo.

En resumen, un espacio diseñado con enormes posibilidades cinematográficas, con decorados absolutamente auténticos, aunque no reales, a través de una arquitectura

lograda que habla, como si del cine mudo se tratase, originando la apariencia de un edificio auténtico en lugar del hotel espeluznante tan manido por el séptimo arte en las últimas décadas.

Todas estas partes consiguieron ser reproducidas gracias a que el director decidió rodar en estudio cinematográfico, pero sin perder ni un ápice de credibilidad, ya que los decorados escogidos se han trazado con la máxima precisión como con rigor. Si bien es cierto que, en ciertos casos, la realidad puede ser muy inquietante, tal y como anunciaba Sigmund Freud, padre del psicoanálisis: lo siniestro como una vivencia contradictoria donde lo extraño se nos presenta como conocido y lo conocido se torna extraño. Ese sentimiento que siendo familiar regresa a nosotros con una sensación de extrañeza y contenido terrorífico que nos produce angustia. En el cual en un primer momento Freud define lo siniestro como aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido y familiar desde hace mucho tiempo, pero que no todo lo nuevo y no familiar se vuelve siniestro, ya que algo se tiene que adherir para que devenga siniestro. (Sigmund Freud 1976: Das Unheimliche).

El hotel *Overlook*, por tanto, se percibe como un infinito sin límites. Unos espacios organizados aparentemente inexplicables, pero que gracias al ingenio del director consigue que el espectador haga creíble el funcionamiento de los decorados, siendo imposible reconstruir el plano del edificio al completo, debido a las contradicciones de diseño de los distintos sets, concebidos adrede por el propio Kubrick; entre los espacios de los sets: puertas que, de ser reales, no darían a ninguna parte, incompatibilidades entre espacios interiores, así como entre estos y los exteriores, etc., en los que no existe una continuidad visual entre ellos, donde lo fundamental es desorientar, como si cada habitación, cada corredor se viera por primera vez. Una técnica muy recurrida por el director ya que utiliza diferentes puntos de partida en cada momento, mostrando zonas y espacios totalmente diferentes y a tiempos diferentes dentro de un mismo lugar, para iniciar cada una de las diferentes escenas siempre ligadas a un punto de fuga centrado y simétrico en sus planos, tan característico en su cine.

Del mismo modo, la lectura de los espacios como la multitud de posiciones de la cámara, con los que consigue desorientar en todo momento al espectador se muestra en este ensayo en los diferentes esquemas aportados gracias a la minuciosa visualización de la película por el autor.

### **3. LA ORDENACIÓN ESPACIAL: LOS PASILLOS, LOS CORREDORES, LAS ESCALERAS Y EL LABERINTO**

La estructura es la base de la organización, el esqueleto de los decorados, donde ya en los antiguos escenarios de Hollywood se impuso el colosalismo, ya que una película exitosa tenía que ser el resultado de una gran inversión arquitectónica, sin ser estrictamente necesaria desde el punto de vista de la creación cinematográfica.

En nuestro caso, nos encontramos ante un espacio, construido íntegramente en su totalidad como si de un edificio arquitectónico se tratara, en la búsqueda del máximo realismo. Un hotel diseñado por profesionales del campo, dado que la construcción de estructuras complejas precisaba la necesidad de un estudio complejo, como la dificultad para montarlas que requería la participación de arquitectos que guiaran el proceso. Tal complicada construcción, con una lógica espacial interviniente en la organización del espacio e incluso en la acción, permitiendo grandes posibilidades de rodaje.

Una ordenación a través de espacios establecidos alrededor de escaleras, recurso muy utilizado por el director y en general en su estilo cinematográfico, con claros ejemplos en sus películas como en la gran escalinata de *Lolita* (1962) o en la casa del escritor en *La naranja mecánica* (1971). Trata de una narrativa de elementos arquitectónicos, que maneja como eje principal del decorado, muchas veces como puente de conexión entre niveles y espacios, consiguiendo dar un mayor realismo y volumetría al decorado. Esquema utilizado en prácticamente todos los escenarios del hotel, el salón del Colorado, la zona de recepción, el ala Oeste y los pasillos, causando una sensación de espacialidad completa.

Manejo de estas piezas enlazadas entre sí, a través de los pasillos, consiguiendo una presencia casi obsesiva de corredores omnipresentes en casi todas sus películas como en la estación espacial de 2001: *Una odisea en el espacio* (1968) o en las trincheras de *Senderos de gloria* (1957). Elementos claves en el hotel, con la idea presente de recorrer los numerosos, largos y profundos pasillos laberínticos e interminables, sin un final definido, vacíos, en espera de que en cualquier momento pudiera aparecer algo inesperado, siempre metódicos pero desconcertantes. Práctica muy utilizada ya en las antiguas pirámides y castillos donde esos tipos de pasillos largos desorientaban al enemigo. Un espacio dinámico lleno de incertidumbres, cargados de misterio, como si no existiera un final, con un sinfín de habitaciones que los recorren, con una distribución enredada, donde da la impresión de estar perdido en todo momento, gracias a como el director muestra el edificio a través del manejo de la cámara que tiene un papel importante en la búsqueda de proporcionar una sensación de movimiento. “La *steadicam* permite hacer movimientos de cámara sin grúa ni ralles ni *travelling*, especialmente en habitaciones demasiado pequeñas (...). Permite igualmente subir y bajar una escalera con una cámara sonora, la Arriflex B.L. que utilizamos para la película”. (Ciment, Michel. 2000. Kubrick: p190).

Un buen ejemplo de ello son los largos planos en movimiento que se establecen en esta película. Así, Kubrick se valió de esa novedosa cámara para filmar prolongados planos con el *travelling* de seguimiento, en los planos simétricos que utiliza la estrategia del movimiento para acentuar el punto de fuga central, tanto hacia delante como hacia atrás para acentuar la sensación de tridimensionalidad en el espectador, que trata de retratar de forma realista el espacio que le rodea. Combinando el *travelling* con un exagerado sentido

de la profundidad, generada mediante el uso de gran angular, recrea la ilusión de introducirse en un corredor infinito, que converge en el centro de la imagen. Con esa estrategia, enfatiza el sentimiento de angustia y encierro dentro del hotel.

Sin lugar a duda, la *steadicam* era el medio más adecuado para mostrar de la manera eficaz la estructura laberíntica del hotel y recorrer su distribución con libertad. Los movimientos de cámara generados permiten al espectador estar presente junto al personaje y seguir sus pasos, con lo que hace posible percibir la volumetría del decorado, lo que a su vez contribuye a generar una continuidad, que en parte la consigue debido a que los decorados están conectados entre sí y contruidos al completo. De modo que el operador de cámara podía desplazarse por ellos haciendo tomas continuas, despertando en el espectador una sensación de inquietud y acentuando el suspense al mismo tiempo.

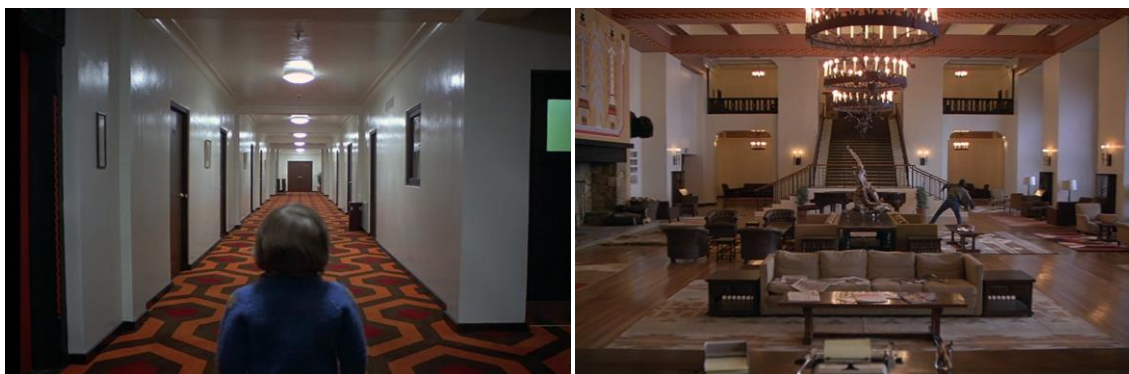


Fig. 15-16. *El resplandor* (1980): los largos pasillos de las habitaciones y las escaleras principales del salón del Colorado. Fuente: fotograma de la película distribuida por Warner Bros.

No debemos dejar pasar, la presencia y complejidad con la que el director maneja la ansiedad de los personajes con espacios propicios y laberínticos. Esa sensación de haber pasado con anterioridad por una situación que se está produciendo por primera vez, y que ya se manifestaba desde los inicios del laberinto primigenio hasta el efecto del *Déjà vu* espacial, tratado por Freud.



Fig. 17-18. *El resplandor* (1980): las escaleras, los corredores y el laberinto del hotel. Fuente: fotogramas de la película distribuida por Warner Bros.



#### 4. LOS TRAZADOS DECORATIVOS Y EL SIMBOLISMO

La estética en el cine ha marcado respuestas emotivas y cognitivas conjuntas, es decir, una postura real de la sensibilidad de quien experimenta el choque de imágenes, entre pantalla y espectador, motivado por la apariencia de los decorados que ha evolucionado a través del tiempo, junto con la manera de pensar del cineasta y del arquitecto, de la misma forma que evoluciona el mercado cinematográfico.

Kubrick, obsesionado tanto con el aspecto como con las imágenes, intenta pulir hasta el último y mínimo detalle además de generar formas y espacios que, al igual que las demás artes, causan efectos, emociones y sensaciones en el público, que observa todos los elementos que le ayuden en su fin. Si hay algún director de cine obsesionado con la imagen y hasta el más pequeño aspecto visual es Kubrick.

Así pues, en nuestro caso el hotel muestra una arquitectura ordenada, con una disposición rigurosa, reflejo del gusto del director por las nuevas geometrías, que se muestra tenazmente en todo el edificio. Siempre unas formas que siguen a las funciones donde introduce cada uno de los objetos propios de la arquitectura o crea espacios para y en la escena, consiguiendo que los recorra o los capture en la mente del espectador, a través de decoraciones en paredes y suelos que se diferencian por sus tonalidades, acabados y geometrías. Trata de crear espacios que generan tales sensaciones reales que hacen que el espectador mantenga siempre en la mente las imágenes durante un largo tiempo.

Un hotel rodeado de motivos de referencias apaches al pueblo indio americano, pintado o impreso en alfombras rectangulares en suelo, paredes, cornisas, vigas y zócalos, con una decoración intencionada siempre simétrica en muchos casos con duplicidad de objetos, alfombras, cuadros y otros elementos decorativos o funcionales que confunden al espectador y que orientan con dificultades.

Inseparables formas geométricas de infinitas bidireccionalidades ligadas a tonos y colores, cálidos en el interior, amarillos, naranjas, rojos, blancos y grisáceos, y fríos en el exterior, verdes, violetas y azules, ya que, para el director, la elección de los colores tiene su justificación dado que pocos al ver una película podrán recordar detalles como el color de una alfombra, las puertas de un ascensor o el diseño de unos baños. Pero sin embargo son detalles que quedan en nuestro subconsciente durante mucho tiempo, que entran a formar parte del mundo de las sensaciones y percepciones que al final conforman nuestros recuerdos de una manera más potente que un simple diálogo o una acción puntual.

El simbolismo de los colores, como el rojo utilizado por el director que pone dramatismo en escenarios amplios y neutros, sutil en escenas de especial tensión, sobre cuadros, moquetas, estructuras o incluso ascensores que anticipan las escenas de pánico consecuentes de una narrativa de terror. Unos colores que distinguen espacios y que permiten al mismo tiempo diferenciar zonas difíciles de localizar debido al continuo movimiento de la cámara.



Su obsesión por lo innovador es algo obvio en el conjunto de la obra del director, así como la búsqueda constante de patrones y texturas que encajaran en la escenografía de un modo orgánico. Con todo esto el director traza para acercar a los personajes a un mundo real, no imaginario, siempre cercano y que consigue ocultar los acontecimientos espeluznantes y fríos que se van produciendo, y que el propio guion nos va presentando a lo largo de toda la película.

Finalmente, hay que señalar que el director dispone de diferentes fallos de *racord* realizados a conciencia para desestabilizar más al espectador, como sillas o muebles que aparecen en un plano y desaparecen al siguiente, objetos que cambian de color como el teléfono o la máquina de escribir o cambios de entorno antes y después de entrar en alguna estancia del hotel.

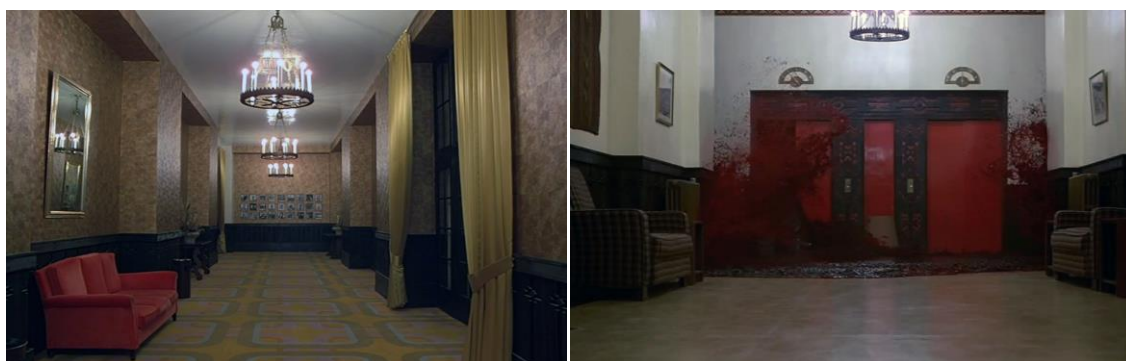


Fig. 19-20. *El resplandor* (1980): las nuevas geometrías y el simbolismo de los colores. Fuente: fotogramas de la película distribuida por Warner Bros.

## 5. LA LUZ ARTIFICIAL: COMO UN AGENTE QUE NO ESPANTA EL HORROR

Tan importante como Stanley Kubrick que era un director que abarcaba casi todo por completo, caben destacar otros colaboradores que también aportaron talento e ideas, como por ejemplo John Alcott, el director de fotografía tan importante en la película, siendo sin duda la iluminación y la energía principales conductores entre el edificio y la acción.

El formato elegido para esta película fue el de 35mm esférico. Un trabajo elaborado para proyectarse para “un formato 1:1,85, pero proteger el encuadre completo 1:1,3 (...) era componer simultáneamente en formato *widescreen* para las salas de cine y *full frame* para la televisión” (Castle, Alison. 2016”. Los archivos personales de Stanley Kubrick: p649). Las lentes utilizadas fueron la *Zeiss 1.4*, el *zoom Cooke Varotal 20-100mm* y un gran angular extremo *Kinoptik 9.8mm* (Brown, Garret. 1980. *The shining and the steadicam*, American cinematographer), usado para las escenas del laberinto, en las que se aprecia cómo se deforman los márgenes de la imagen acentuando así la inmersión y la confusión del espectador en el mismo.

En general, es evidente que los directores prefieren los decorados naturales, sin embargo, en “*El resplandor* nunca se podría haber tenido la misma luz en decorado real” (Ciment, Michel. 2000. Kubrick: p196), ya que la luz es un elemento fundamental a la hora de generar terror en el hotel, y no por en el sopor de la sombra tan cercano al cine gótico.

Iluminados con luces cálidas, en el salón del Colorado y en la recepción que proceden del exterior a través de grandes ventanales, que generaban la sensación de una luz suave rebotada en la nieve que entraba en las estancias del hotel, como a su vez del interior con lámparas sobre mesas, techos y paredes, se consigue un ambiente cálido, característico de las tardes de invierno en la alta montaña, muchas veces reemplazadas por la oscuridad y frialdad de las velas que producían un fuerte y hermoso contraste entre la luz azulada del exterior y la luz cálida de los interiores. Estancias unidas a unos espacios de corredores y dependencias con luces tenues, sin ventanas al exterior, que proporcionan un mundo interior, alejado de todo.

Incluso en el salón del baile, con la bola dorada, de largas vigas iluminadas que cubren el techo de lado a lado de la sala a modo de rayos de sol y luz artificial aislada del exterior, creando un ambiente tan antagónico como celestial, que nos conduce a entes difuntos del pasado.

El dormitorio con la luz de las ventanas en las escenas diurnas y con lámparas incorporadas en las nocturnas; la cocina y los pasillos del personal del hotel iluminados con fluorescentes en los techos; y el laberinto únicamente con luces incorporadas en el mismo.

La aproximación fotográfica del filme está muy lejos de la que solía ser en el género de terror. No aparecen habitaciones ni lugares oscuros, al contrario, la mayoría de la película transcurre en lugares abiertos muy iluminados que sigue una línea excepcionalmente naturalista. Por lo tanto, la premisa era que el hotel estuviera iluminado casi en su totalidad en todo instante, sin tener que realizar muchos ajustes para cada toma y así poder rodar con total libertad con los movimientos de la cámara.

Un espacio iluminado por luz artificial y de decoraciones modernas a diferencia del clásico espacio de terror gótico oscuro y ruinoso, siempre vinculado a través de unas conexiones estético-psicológicas que sustentasen estas atmósferas. Por ejemplo, el espacio del cuento gótico que se apoyaba en el concepto de lo sublime, sobre todo en cuanto a la visión de Edmund Burke en sus indagaciones sobre este aspecto (Burke Edmund, Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello 2014). Si nos quedamos con esta premisa, podríamos decir que el espacio del hotel Overlook no participa de lo sublime. Ahora bien, no hay que olvidar las evoluciones y metamorfosis de lo sublime durante el siglo XX con aportaciones de Newman y de Lyotard; y, por ello, no conviene descartar que, a pesar de la aparición de la luz artificial (o precisamente gracias a esta) el espacio explorado del hotel pudiese estar emparentado

de algún modo con lo sublime, en una relectura más contemporánea. Sírvese como ejemplo a lo que Freud llamaba lo siniestro vivenciado: lo irracional, inquietado, empotrado en los escenarios con personajes de aspecto más familiar.



Fig. 21-22. *El resplandor* (1980): la iluminación artificial del salón del Colorado y los contrastes de luz entre el interior y el exterior. Fuente: fotogramas de la película distribuida por Warner Bros.

## 6. LOS BAÑOS: FIELES REFLEJOS DE UN FUTURO CERCANO

La historia del cine está repleta de avances que han cambiado para siempre el séptimo arte, tanto en su forma de producirlo como en la manera en la que el público los ha disfrutado. Desde las primeras proyecciones de los hermanos Lumière hasta las modernas películas actuales, la industria no ha parado de innovar. Kubrick era un perfeccionista a niveles enfermizos. Podía pasarse meses investigando un mueble antiguo, o incluso en el diseño de unos baños. Pudiendo pasar dentro de un mismo ambiente de una arquitectura tradicional a un estilo tan sofisticado como los cuartos de baño, tan recurridos en el cine de terror, donde se producen las escenas más escalofriantes. Un lugar desnudo, desamparado, en el que uno mismo se siente más indefenso, como ya nos deleitó Alfred Hitchcock en su película *Psicosis* donde la ducha tomaba todo su protagonismo.

En este caso, el director pretende alcanzar unos espacios alejados del irrealismo bajo la idea de una arquitectura actual y cotidiana, que da la espalda al miedo y que queda al servicio del drama psicológico, desde el confidencial servicio de caballeros blanco y rojo, donde Jack encuentra a Grady hasta el cuarto de baño de la habitación 237, en el cual Jack se tropieza con la anciana.

Cuartos de baño completos, diseñados al mínimo detalle, desde la propia grifería, hasta un toallero, que demuestran esa sensibilidad por todo y que dan un realismo innato a la escena, y que convierten al director en un visionario no solo de la arquitectura moderna sino también de las tecnologías. Elementos ordenados a la perfección de manera obsesiva con los que consigue generar un ambiente escalofriante siempre a la espera de que algo imprevisto suceda en cualquier momento, siempre atrapados en un mismo universo pero que nos hacen desplazarnos en el tiempo.



Fig. 23-24. *El resplandor* (1980): los cuartos de baño del salón del baile y la habitación 237. Fuente: fotogramas de la película distribuida por Warner Bros.

## 7. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

*El resplandor* mantiene su interés varias décadas después de su proyección. El tiempo no influye y el espacio, un hotel, no cambia el efecto de miedo si es visto hoy o mañana, lo que nos hace reflexionar como la arquitectura favorece a entender mejor el cine.

Primero, hacer valer la influencia de arquitectos reconocidos con quienes comparte opiniones, con quienes consideran que la trama se puede olvidar, pero que rara vez olvidamos el entorno, siempre pioneros en este estilo rústico al servicio de parques nacionales, que evidencian una buena escenografía y la elección de los decorados.

A la pregunta, de por qué Stanley Kubrick elige estos hoteles de principios del siglo XX y no otros más actuales cuando la película realmente está ambientada en los años setenta, e incluso, por qué prefiere estos y no otros similares:

Es importante señalar que la historia de la película sucede a finales del siglo XX, que corresponde al periodo de su rodaje, sin embargo, el fin último del director era situar la escena cincuenta años antes, con un protagonista que fue antiguo huésped del hotel alrededor de 1921, tal y como el director señala tenazmente en una fotografía al final de la película. Fecha cercana a la apertura del hotel Ahwahnee en 1927 y del hotel Arizona Bitmore en 1929, circunstancia que originó que se considerara un hotel que reflejara los patrones de aquella época.

En su novela *El resplandor*, el escritor Stephen King, deja volar su imaginación para inspirarse en el hotel The Stanley<sup>4</sup>, un edificio de principios de siglo XX, alejado cronológicamente de la época en la que se publicó su novela. Pero sin embargo no convenció al director por su ubicación, lo que obligó a buscar un hotel aislado

<sup>4</sup> Edificio diseñado y construido en 1908 en Colorado por el arquitecto Freelan Oscar Stanley (Kingfield, Maine 1849 - Newton, Massachusetts 1940).

completamente de la civilización y de difícil acceso. En el libro del analista Chris Wade<sup>5</sup> se profundiza claramente sobre las diferencias entre las visiones de Kubrick y King.

Muy fiel a sus propósitos y decisiones, Kubrick optó no obstante por la elección del complejo turístico Timberline Lodge. Una decisión que se produjo tras largas investigaciones sobre hoteles de referencia americanos, que descubría tras ojear guías turísticas de aquel momento, escogidos casualmente en la zona Oeste de los Estados Unidos, muy cercanos a Oregón, California y Arizona, lo que facilitaría su recorrido y búsqueda, y que quedara inaccesible en época de invierno, del que quedaron tan impresionados por la dificultad que requería su acceso, su belleza y el éxito internacional en aquellos años.

Aunque sin duda la decisión más relevante y vinculante en la escenografía de los decorados fue la elección del hotel Ahwahnee, del cual prácticamente reproduce al completo. Se consideraba una obra maestra del estilo de arquitectura *Parkitecture*<sup>6</sup>, edificios que se amenizaban con su entorno natural. Un arte conceptual del hotel de dimensiones majestuosas, que crea una atmósfera similar a la de una catedral aparentemente tranquilo, silencioso, espacioso, envuelto en misterio, “construido sobre un antiguo cementerio indio” (Ciment, Michel. 2000. Kubrick: p136), leyenda que le persigue todavía, lo que inspiró y entusiasmó al director.

Un aspecto muy sugestivo de toda esta dualidad de reproducciones entre el espacio real de los hoteles y el espacio recreado, imitando casi de un modo obsesivo ciertos muebles o las puertas de los ascensores que son una copia exacta, es todo el tiempo invertido de estudio y recreación de estos escenarios o muebles provocado en Kubrick por una sensación de inseguridad a su propia credibilidad, a que no le falte ningún detalle que pareciera algo ilusorio. Por lo que Kubrick tardó un año y medio en elegir los escenarios, un perfeccionismo obsesivo, logrando conseguir un espacio creíble.

Así pues, dio valor a la escenografía, y por tanto a la arquitectura, como un elemento constructor de la historia, una pieza fundamental para el entendimiento global de lo que se quiere transmitir, que provoca sentimientos de pavor o pánico, y que sirve de apoyo para una historia que busca representar una realidad, en efecto, que se convierte en parte fundamental de la película.

Segundo, el control íntegro y el buen uso de la arquitectura hacen que el silencio y el vacío se hagan notar dentro de un mundo interior alejado de la realidad para rodearse de formas y espacios que causan emociones que le acompañan. La obsesión por la imagen y aspecto visual lo que le da el perfecto aporte a la película: terror y suspense.

---

<sup>5</sup> Classic Film Series: Stanley Kubrick's The shining (2018).

<sup>6</sup> Servicios de parques rústicos nacionales de los Estados Unidos.



Un edificio construido al completo y al mínimo detalle, con estructuras complejas, organizadas con escaleras como piezas y ejes principales de los decorados que dan mayor realismo a la escena a través de pasillos, corredores y espacios laberínticos interminables que logran desorientar al espectador.

Por tanto, una arquitectura ordenada con nuevas geometrías representadas con un simbolismo de tonalidades y acabados con innovadores patrones y texturas, normalmente unido a una decoración simétrica, y de duplicidad de objetos, colores y tejidos que los distinguen, gracias a su magnífico trabajo con la luz, siempre artificial con la incorporación de este elemento en la historia, haciéndola parte de la escena. Y lo mejor es que logra aterrorizar, a pesar de mostrarse todo el tiempo bien iluminado y ordenado, por lo que rehuyó tanto de la oscuridad como de la creación del miedo.

El manejo de nuevos diseños y la creación tecnológica siempre con una arquitectura actual y novedosa. Incorporando los cuartos de baño a la historia que comparten protagonismo y que son tan utilizados en el cine del director, donde uno se encuentra desnudo e indefenso, y que provocan una sensación de pánico en el espectador.

Por último, concluir afirmando que Stanley Kubrick es un artista completo, fiel y conocedor de todas las artes, que trabaja su película de manera integral, con un pensamiento completo de todo lo que le rodea, un *modus operandi* muy arquitectónico.

Con lo que logra utilizar la arquitectura, en este caso de una obra ligeramente irreal y un poco desplazada de la realidad, de una manera que consigue la verosimilitud de sus decorados, gracias al conocimiento y al buen uso de la disciplina arquitectónica, siempre al servicio de la expresión cinematográfica. Aspectos relevantes que han influido en la fidelidad de *El resplandor*.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGÉ, Marc. *Los No lugares: espacios del anonimato: una antropología de la sobre modernidad*. Editorial Gedisa. 2009.

BACHELARD, Gastón. *La poética del espacio*. S.L. Fondo de cultura económica de España. 1993.

BURKE, Edmund. *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Alianza editorial. 2014.

CASTLE, Alison. *Los archivos personales de Stanley Kubrick*. Taschen. 2016.

CIMENT, Michel. *Kubrick*. Akal Ediciones. 2000.

KING, Stephen. *El resplandor*. Debolsillo. 2013.

MURCIA, Inmaculada. *Tesis: Lo sublime de Edmund Burke y la estetización postmoderna de la tecnología*. Universidad de Sevilla. 2009.

RAMÍREZ, Juan Antonio; BENET, Vicente J.; MARTÍ, Carlos; FERNÁNDEZ, Gema; SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Los espacios de la ficción*. Isee books. 2009.

RAMÍREZ, Juan Antonio. *La arquitectura y el cine. Hollywood la edad de oro*. Alianza forma. 1993.

SIGMUND, Freud. *Das Unheimliche ("Lo ominoso")*. Crespo, López edición. Barcelona. 1976.

SOUVIRON, Bernardo. *El laberinto del Minotauro*. Editorial Gredos. 2018.

ZAITLEIN, Joyce. *Gilbert Stanley Underwood, His Rustic, Art Deco, and Federal Architecture*. Hardcover. 1989.

## REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS

EL RESPLANDOR [DVD] dirigido por Stanley Kubrick. Estados Unidos : Warner Bros, 2001. 1 DVD (114 min. aprox.) : son., col.

ROOM 237 [DVD] dirigido por Rodney Ascher. Estados Unidos : Metrodome Distribution, 2012. 1 DVD (102 min. aprox.) : son., col.

## BIO

**Juan Francisco Sánchez Hurtado** es arquitecto e investigador por la Universidad Politécnica de Madrid (ETSAM). Inicio de la carrera profesional en el cine a principios de los años dos mil, trabajando como director artístico en numerosos cortometrajes y documentales profesionales, mientras ejercía en paralelo su profesión de arquitecto. Como resultado, ha participado en el diseño y la ejecución de los edificios de cine y televisión más importantes en España, consiguiendo así aunar ambas disciplinas en sus conceptos convergentes, y tratando de conectar constantemente cine y arquitectura dentro y fuera de los límites físicos de la pantalla. Fiel a sus inquietudes didácticas y analíticas, ha ejercido como profesor asociado en la Universidad Antonio de Nebrija y como invitado en la Universidad Politécnica de Madrid, compartiendo sus experiencias con ambos lenguajes. Durante este periodo de trayectoria profesional, ha conseguido numerosos reconocimientos, siendo seleccionado en más de doscientos festivales y exposiciones, y recibiendo a su vez una quincena de premios nacionales e internacional, destacando la preselección a los premios Goya (cine) y el diseño reconocido de estudios de cine y televisión en Rtv (arquitectura).

**Juan Francisco Sanchez Hurtado** is an architect and researcher by Polytechnic University of Madrid (ETSAM). Beginning of the professional career in cinema in the early 2000s, working as an artistic director in numerous short films and professional documentaries, while practicing his profession of architect in parallel. As a result, he has participated in the design and execution of the most important film and television buildings in Spain, thus combining both disciplines in their convergent concepts, and constantly trying to connect cinema and architecture inside and outside the physical limits of the screen. True to his didactic and analytical concerns, he has worked as an associate professor in the Nebrija University and the Polytechnic University of Madrid, sharing his experience with both languages. During this period of professional exercise, he has obtained numerous recognitions, being selected in more than two hundred festivals and exhibitions, and receiving at the same time a fortnight of national and international prizes, emphasizing the preselection to the Goya Awards (cinema) and the recognized design of film and television studios in Rtv (architecture).